September/Oktober '99

ƒ5,95

29

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts	(0412) 690757	maico@m-arts.demon.nl
Erik Maas	(073) 5942926	erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
(0412) 640358

http://www.xsw-msx.demon.nl

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost *f*29,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	*f*29,-	(6 nummers)
Maart/April	*f*25,-	(5 nummers)
Mei/Juni	*f*20,-	(4 nummers)
Juli/Augustus	*f*15,-	(3 nummers)
September/Oktober	*f*10,-	(2 nummers)
November/December	*f* 5,-	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	*f*15,-
	A6	(105x148mm)	*f*10,-

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Rob Hiep, Laurens Holst, Michelle Hoogerdijk, Edwin Huisman

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

Redactioneel

Nog iets meer dan twee weken tot de beurs in Bussum. Wat we daar precies kunnen verwachten is nog onbekend, maar wat we zeker weten, is dat het weer een hele happening zal worden.

Ook kunnen we melden dat we er in geslaagd zijn om voor januari een zaal te vinden om een beurs te organiseren. De zaal is vrij centraal gelegen en via het openbaar vervoer prima te bereiken. Dit is overigens de eerste MSX-beurs van het nieuwe millennium.

Intussen werken wij door aan het verbeteren van XSW-Magazine, de volgende keer hopen we hier meer over te kunnen vertellen...

Hamiide High Manga Club

Mari van den Broek

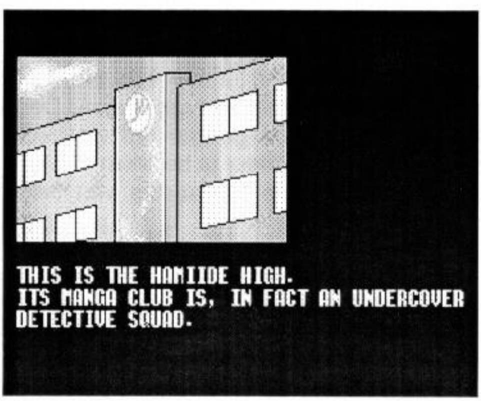
Het onderhouden van contacten met Japanse mede MSXers begint zijn vruchten af te werpen. Met Syntax werd een deal gesloten omtrent het NV Magazine en via Takamichi Suzukawa kwamen wij in het bezit van het spel Hamiide High Manga Club van Hidekatsu Ohno (Neo Pokilu Club).

Het verhaal

De Hamiide High School doet dienst als undercover detective squad. Op deze vrij normale high school doen zich vreemde dingen voor. Gevallen van herhaaldelijk geweld en verkrachtingen van de studentes voeren de boventoon.

Om de zedelijkheid binnen de school te waarborgen stelt de rector van de high school een onderzoek in. Geen van de slachteroffers is bereid om enige informatie omtrent hun voorval te verstrekken.

De detective squad zal dus voor hun onderzoek af moeten gaan op de roddels die zij gehoord hebben... Hoe zou het onderzoek verlopen als één van de slachtoffers zou praten? Komen we dan snel achter de identiteit van de dader?



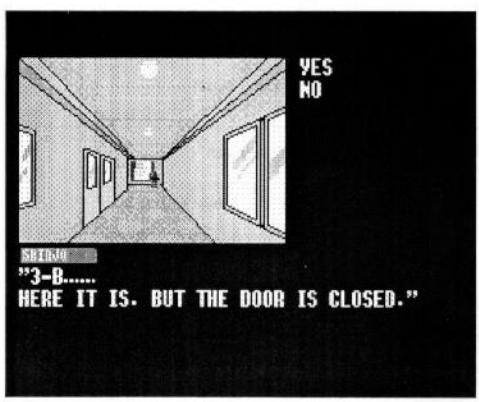
Soort spel?

Hamiide High Manga School (vanaf nu "Hamiman") is een pornografisch getinte tekstadventure en om die reden dan ook niet geschikt voor iedereen. *[NvdR: Wij zullen hier dan ook rekening mee houden bij het plaatsen van screenshots van dit spel in dit artikel.]*



Hardware eisen

Het spel stelt vrijwel geen eisen aan de hardware, elke MSX 2 of hoger voldoet, al wordt er wel aangeraden een MSX TurboR te gebruiken, omdat deze het spelen wel heel erg soepel laat verlopen. Het is mogelijk om het spel vanaf harddisk te spelen. Daarvoor hoeft men alleen alle be-



standen van beide disks naar één en dezelfde directory op de harddisk te kopieren. Starten van het spel gaat vervolgens via AUTOEXEC.BAS.



Besturing
Het spel is zowel met het toetsenbord als met een joystick in poort 1 te besturen. Uit de menu's kunnen de diverse opties gekozen worden met de cursortoetsen (of de richtingen van de joystick). Het uitvoeren van de gekozen optie gebeurt met de spatiebalk (of vuurknop A). Stoppen kan met ESCape (of vuurknop B). De teksten die op het scherm verschijnen kan versneld worden door respectievelijk op ESCape of vuurknop B te drukken. Een vrij eenvoudige besturing dus.

Karakters
Gedurende het spel zul je een aantal karakters tegenkomen. Over deze karakters valt het één en ander te vertellen.



Hajime Shinjo, een vrij normale eerstejaars student die uitblinkt in zijn rechtenstudie maar ook behoorlijk onhandig is.



Koichi Mitsuya, een derdejaars student die tevens de voorzitter is van de Manga Club. Hij ziet er normaal uit maar komt over als een homoseksueel. De geruchten gaan dat hij biseksueel is...

Mami Urakawa, een derdejaars studente. Zij houdt bijzonder veel van ero manga's (erotische stripverhalen) en is zelf een ero manga cartoonist (spotprenttekenaresse). Als bijverdienste werkt ze in een massagesalon.

Kunihiko Sagami, een tweedejaars student met een fors postuur. Zijn obsessie is



lingerie, welke hij ook regelmatig steelt van medestudenten. Daarnaast bezoekt hij ook regelmatig de hoerenbuurten.

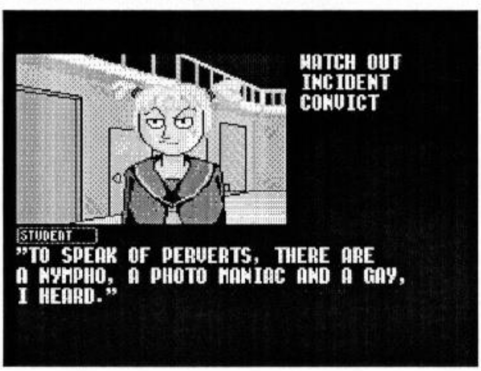


Aiko Kiryuin, een derdejaars studente. Ondanks dat zij van goede komaf is, is ze geen snob. Ze is lid van de tennisclub.

Megumi Takano, een tweedejaars studente. Een atletisch meisje. Haar welgetrainde lichaam is bijzonder aantrekkelijk. Ze is lid van de volleybalclub.

Minako, een tweedejaars studente. Ze is bezeten van seks en staat er om bekend dat ze met iedereen het bed in duikt. Haar doel is het om het met zeker 10.000 mannen gedaan te hebben.

Shinobu Okashima, lerares. Ze overrompelt de studenten met haar lach en mooie lichaam. De geruchten gaan dat ze iets heeft met de rector.



Maria Takei, eerstejaars studente. Een jong, onschuldig en onervaren meisje. Een kennis van Shinjo. Door een incestueuze relatie blijkt zij toch ervarener te zijn dan men dacht.

Gedurende het spel zullen nog een aantal karakters in het spel naar voren komen.



Het spel
Het spel speelt vrij eenvoudig. Ik kan je adviseren om indien het mogelijk is het spel vanaf harddisk te spelen want er moet regelmatig wat geladen worden. Het spel was origineel in het Japans maar is voor het gemak van ons Europeanen vertaald naar het Engels.

Zo nu en dan zal het dus gebeuren dat er wat vreemde zinnen op het scherm verschijnen, maar desalniettemin is de verhaallijn door het spel heen goed te volgen.





Het is niet alleen tekst wat er op het scherm verschijnt, zo worden bijvoorbeeld ook de aan het woord zijnde karakters afgebeeld en zullen de meeste vreemde situaties met plaatjes worden weergegeven. Wie het spel slechts éénmaal denkt te hoeven spelen en daarbij alles wat in het spel verstopt zit ook te zien te krijgen, komt bedrogen uit.

Door de talloze keuzes die gemaakt moeten worden heeft het spel telkens een ander verloop. Het spel meerdere keren spelen is dus aan te raden.

Conclusie

Het spel ziet er grafisch goed uit en vooral de animaties die men gedurende het spel krijgt voorgeschoteld mogen er zeker zijn. De muziek laat echter te wensen over, maar maakt het zeker niet minder leuk om dit spel te spelen. Het lange laden tijdens het spelen is te verklaren, er zitten immers zoveel plaatjes in dit spel verwerkt. De prijs van dit spel bedraagt *f*20,-. Voor dit geld krijg je twee diskettes met een leuk kleurenlabel er op. De prijs is wat aan de hoge kant. Ben je een liefhebber van dit soort games, dan zal ook deze prijs je niet weerhouden om het spel aan te schaffen.



Nieuwe Release...
NV 07/99, Syntax Japan!



***f*10,-**



De uitgave van Juli 1999 bestaat uit 3 disks, boordevol leuke BASIC-programma's, games, zeer goede graphics en leuke muziek. NV is alleen verkrijgbaar bij MSX-NBNO.

MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee? (7)

Raymond Hoogerdijk

Hier is alweer deel zeven van "MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee?". Deze aflevering staat helemaal in het teken van environment items en is dus alleen geschikt voor MSX-DOS 2 en hoger. Nu zul je je misschien afvragen wat moet ik nu met environment items en hoe kan ik ze instellen? Nou, daar hoop ik je in dit artikel meer over te kunnen vertellen.

SET (2,3)

SET betekent instellen. Hiermee kun je environment items instellen. Een environment item is een item met een bijbehorende waarde, verderop in dit artikel wordt het fenomeen environment item verder uitgediept.

Syntax: SET [naam] = [waarde]

Indien er geen parameters worden ingevuld, worden alle huidige gedefinieerde environment items en hun waarde getoond. Tijdens het opstarten worden verschillende items op standaard waarden gezet. Als er alleen een naam wordt ingevuld, wordt dat environment item met zijn waarde getoond. Als de naam wordt gevolgd door een scheidingsteken, wordt het scheidingsteken genegeerd en de naam op de volgende waarde gezet. Als de waarde leeg is (dat wil zeggen niet ingevuld) wordt het environment item verwijderd van de environment space.

Voorbeeld: SET TEST = Dit is een test

Geef je bijvoorbeeld een SET opdracht meteen op de prompt dan ziet dan gebeurt het volgende:

SET

Er verschijnt:

```
ECHO = OFF
PROMPT = OFF
PATH = ;
TIME = 12
DATE = yy-mm-dd
HELP = A:\HELP
SHELL = A:\COMMAND2.COM
```

De ruimte van het geheugen dat gebruikt wordt voor environment items wordt ook gebruikt voor diskette buffers. Dus als er een "NOT ENOUGH MEMORY" fout optreedt bij het gebruik van de SET opdracht, kan het helpen het aantal diskette buffers te verkleinen (zie de BUFFERS opdracht in deel 2 van MSX-DOS 1 of 2).

ENVIRONMENT ITEMS (2,3)

MSX-DOS 2.x onderhoudt een lijst met environment items in zijn werkgebied. Een environment item is een item met een bijbehorende waarde. Een environment item kan een naam hebben die door jezelf gekozen is en kan bestaan uit dezelfde tekens die zijn toegestaan voor bestandsnamen. De maximum lengte van een environment item naam is 255 tekens. MSX-DOS 2.x levert verschillende environment items die standaard ingesteld worden.

De waarde van een environment item is een string van willekeurige karakters tot een maximum lengte van 255 tekens. Elk environment item dat niet bestaat heeft een nul-waarde (geen tekens).

Een environment item kan worden veranderd of ingesteld door de SET opdracht, dat ook de huidige waarde van environment items kan tonen.

De waarde waarop de environment items standaard zijn ingesteld en de manier

waarop deze waarden vertaald worden is als volgt:

ECHO: Dit bestuurt het herhalen van regels gelezen in een batchbestand. Alle waarden behalve "ON" of "on" worden vertaald als "OFF" of "off".

PROMPT: Dit bestuurt het tonen van de prompt op opdrachtniveau. Alle waarden behalve "ON" worden vertaald als "OFF". Als de prompt "OFF" staat, zoals hij standaard staat, bestaat de prompt uit het huidige station gevolgd door een ">", bijvoorbeeld. A>. Als de prompt "ON" staat, bestaat de prompt uit het huidige station en de huidige directory gevolgd door een ">", bijvoorbeeld A:\COM> Om dit te kunnen volbrengen moet het huidige station de huidige directory lezen en kan het dus wat langer duren voor het verschijnt.

PATH: Het huidige zoekpad waarin MSX-DOS zoekt naar de gegeven opdracht wordt onderhouden in het environment item PATH, en dit kan dus door de PATH opdracht worden veranderd. In deel 8 wordt verder op het commando PATH ingegaan.

SHELL: Het SHELL environment item wijst aan waar de opdracht interpreter (COMMAND2.COM) staat, deze staat standaard ingesteld op het pad waar het van was geladen, bijvoorbeeld A:\ . Als de opdracht interpreter zich moet herladen van diskette, harddisk of RAMDISK (na de uitvoering van een tijdelijk commando) kijkt het naar het SHELL environment item en probeert zich te herladen door het opgegeven bestand op de opgegeven locatie te zoeken. Als dit naar een niet bestaande locatie of een verkeerde versie van de opdracht interpreter verwijst, probeert het zich te herladen van de hoofddirectory van het station waar het origineel van was geladen.

Om de opdracht interpreter zichzelf te laten herladen van een ander station of directory dan waarvan het origineel was geladen, dan moet COMMAND2.COM daarheen worden gekopieerd en het SHELL item zo worden ingesteld dat het daar naar verwijst. Het kan bijvoorbeeld worden gekopieerd naar de RAMDISK met de opdracht COPY COMMAND2.COM H:\ en SHELL moet dan worden ingesteld met de opdracht: SET SHELL= H:\COMMAND2.COM.

TIME: TIME specificeert het formaat waarin de tijd getoond wordt door MSX-DOS. Het environment item TIME kan alleen de waarden 24 of 12 bevatten, elke andere waarde wordt gezien als 12. Als het de waarde 24 bevat wordt de tijd getoond in 24 uurs formaat, bevat het de waarde 12 dan wordt het in 12 uurs formaat getoond met de toevoeging AM of PM.

DATE: DATE specificeert het formaat waarin de datum getoond wordt door MSX-DOS. Het heeft de vorm van 3 letterparen gescheiden door datum/tijd scheidings-tekens. Bij Europese machines staat het standaard op DD/MM/YY en bij Japanse op YY/MM/DD. Om het bijvoorbeeld op Europese machines in het Japanse formaat te zetten moet de opdracht SET DATE = YY/MM/DD worden gegeven.

HELP: Als aan de HELP opdracht de naam van de opdracht waar hulp voor nodig is wordt gegeven (bijvoorbeeld HELP FORMAT), dan wordt het helpbestand van diskette of harddisk gelezen en getoond. Deze bestanden staan in de directory die gespecificeerd wordt door het HELP environment item. Standaard verwijst het naar de HELP directory die in de root staat van het station waarop MSX-DOS geboot werd.

APPEND: APPEND is niet standaard ingesteld, maar als het is ingesteld, is het

een environment item met een speciale betekenis voor het systeem. Het wordt alleen gebruikt met standaard CP/M programma's, omdat CP/M programma's geen sub-directories kennen. Deze zal in de praktijk echter bijna nooit gebruikt worden.

Standaard door MSX-DOS 2.x ingestelde environment items

Deze speciale environment items worden ingesteld door MSX-DOS als een tijdelijke opdracht wordt uitgevoerd en verwijderd als die is volbracht. Daarom moet je ze ontwijken in algemeen gebruik.

TEMP: Als pipelining wordt toegepast, is het nodig voor COMMAND2.COM om één of meerdere tijdelijke bestanden aan te maken. Door middel van het environment item TEMP kan dan een plaats aangewezen worden, waar COMMAND2.COM deze tijdelijke bestanden neer mag zetten. Standaard verwijst dit naar de root van het station waarvan MSX-DOS geboot is.

Alhoewel het standaard MSX-DOS systeem TEMP alleen gebruikt voor pipelining, kunnen ook andere programma's die tijdelijke bestanden moeten aanmaken gebruik maken van het TEMP environment item.

UPPER: UPPER kan de waarden "ON" of "OFF" bevatten. Elke andere waarde wordt gezien als "OFF". Standaard staat UPPER op "OFF" ingesteld.

Als UPPER op "OFF" staat zal er geen vertaling plaats vinden en de waarden worden doorgegeven zoals ze worden ingetypt. Als UPPER op "ON" staat, zal alles wat ingegeven wordt op de opdrachtregel worden geconverteerd naar hoofdletters en dan door worden gegeven.

REDIR: REDIR beslist of de pipelining karakters in een opdracht door MSX-DOS worden uitgevoerd. Elke andere waarde dan "ON" wordt gezien als "OFF".

Als REDIR op "OFF" staat, zullen de pipelining tekens worden doorgegeven aan het tijdelijke programma, zodat die ze kan gebruiken.

Als REDIR op "ON" staat, zullen de pipelining tekens worden vertaald en uitgevoerd worden door MSX-DOS.

Tot zover alweer de zevende aflevering van deze serie. Voor verdere vragen en/of opmerkingen kunt u altijd bellen of mailen. Bellen kan naar (0412) 640679, mailen kan door een bericht te sturen naar:

R.Hoogerdijk@msx4ever.demon.nl

Succes met MSX-DOS en tot de volgende keer.

FutureDisk 40

Richard Bosch

Uiteindelijk ben ik toch maar weer eens opnieuw begonnen aan deze tekst, nadat ik de oude was verloren door zo'n idioot virus op de PC (gelukkig zijn die er op de MSX niet zo veel). Maar goed het gaat nu om de disk en niet om mijn problemen...

De disk start op net zoals alle andere FD's. In het hoofdmenu aangekomen hebben we de keuze tussen Tubby Academy en magazine. Zoals gewoonlijk kies ik eerst voor het spel. Dit keer is het zoals de naam al doet vermoeden een kloon van Monkey Academy, alleen loop je nu niet met een aapje maar met een Teletubby en zijn de opgaves een stuk pittiger. Verder valt er hier eigenlijk weinig meer over te zeggen buiten dat de graphics bijna hetzelfde zijn als die van Monkey Academy en de muziek. Tja, hier is maar een ding over te zeggen, vind je het nummer van de Teletubby's mooi dan vind je dit nummer ook mooi. Zo niet dan vind je aan dit nummer ook niks.

Terug in het hoofdmenu ga ik nu naar het magazine. Redactioneel, hier staat deze keer een zeer trieste mededeling die bijna iedere MSXer wel heeft gehoord: Klaas de Wind is helaas niet meer onder ons. De jongens hebben er eerst over gedacht om deze editie aan Klaas op te dragen maar hier hebben ze toch maar vanaf gezien omdat ze te veel kritiek verwachtte, dus hebben ze besloten om een MSX 1 retro te maken.

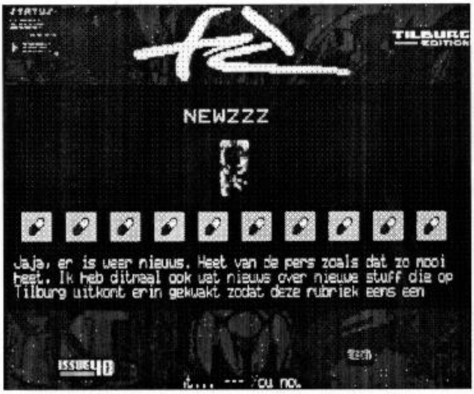


Als we zijn aangekomen bij software/retro zien we inderdaad dat het om de MSX 1 nostalgie draait met spelletjes zoals Grog, Bruce Lee, Alter Wars, Rambo, Dig Dug en nog vele andere. Helaas is het wel jammer dat sommige personen de spellen recenseren naar huidige maatstaven en dan komen ze er in bijna alle opzichten altijd negatief uit, tenzij je op de spelkwaliteit let want daar kunnen over het algemeen de spellen van tegenwoordig niet aan tippen.



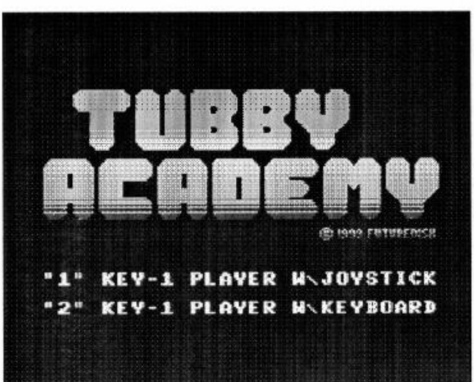


Bij tips vinden we een gedeelte van de oplossing van The Lost World en tips van Fruit Land en voor degene die de plaatjes van Red Lights of Amsterdam altijd al hebben willen zien maar het nooit konden winnen, die kunnen een programmaatje van deze FD gebruiken om deze te bekijken.



Dit keer heb ik het gevoel dat het met de bladen maar matig gesteld is. Hier bevinden zich namelijk ICM 36, MPCD, MVM, MWCF en XSW-Magazine 25/26. Over het algemeen zijn de conclusies positief op een enkeling na, maar daar ga ik deze keer verder niet op in, omdat ik dat zonde vind van m'n tijd (en anders begint het op een oorlog te lijken).

In programmeren heeft Arjan eindelijk weer wat inspiratie opgedaan. Het gaat deze keer over schuiven en roteren wat volgens de tekst Z80 instructies zijn. Helaas kan ik hier verder niks over zeggen, omdat machinetaal voor mij op dit moment nog een beetje te hoog gegrepen is.

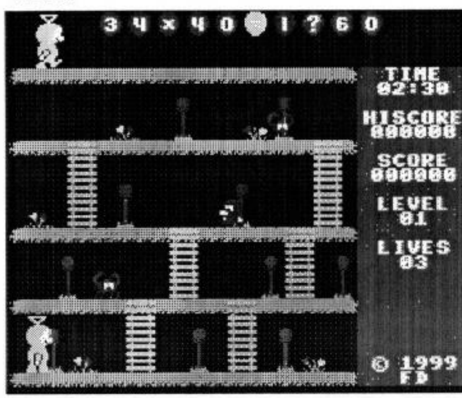


The world of MSX geeft deze keer een beeld van Rieks Warendorp Torringa. Hij heeft het er hier over wat hij zoal allemaal met en voor de MSX doet (ga wel rustig voor deze tekst zitten want hij bestaat uit 4 lappen tekst -en als ik zeg lappen dan bedoel ik ook lappen -).

En tot slot krijgen we diversen. Hier vinden we onder andere Newzzz, Emulator World, beursverslag Madrid, Consoles en nog veel meer.

Conclusie
Deze keer vind ik de inhoud van het magazine toch wel tegenvallen en de muziek is ook niet echt om geweldig te noemen.

Ook is het jammer dat dezelfde plaatjes, die ze de vorige keer op de Metal Gear edition gebruikt hebben, nu weer gebruiken. Buiten het Konami gedeelte hebben deze plaatjes niks met MSX te maken. Kortom deze keer is het helaas geen aanrader.



~(Unregistered) ~

World's most popular tagline

Sunrise in Spanje

Rob Hiep

Beurzen van enig kaliber worden helaas minder talrijk. Daarom maar eens verder gekeken dan onze landsgrenzen.

In Madrid werd een beurs georganiseerd. Omdat ik toch wat dagen moest opnemen leek me het een uitstekend idee om daar eens een kijkje te gaan nemen.

Koen van Hartingsveldt had contact opgenomen met de organisatie, die in handen lag van Rafael Corrales van MSX-Power Replay. Zo reisde ik, samen met Koen, op 5 maart naar Madrid. De reis op zich was al een belevenis. Tja, deze jongen had nog nooit gevlogen. Rafael haalde ons van het vliegveld af. Hij had een bordje met MADRISX bij zich zodat we meteen de juiste persoon te pakken hadden.

Eerst naar het Hotel om de spullen te droppen. Het was zo rond 14.00 uur in de middag. Rafael zou om 16.00 uur terug komen om ons wat van de stad te laten zien en daarna zouden we wat gaan eten. Nu we hebben we wat gelopen moet ik zeggen. Nu had ik op gegeven moment een zeer grote dorst, want die Koen en Rafael bleven a) maar doorkakelen b) totaal geen dorst kennelijk van dat kakelen. Enfin, eindelijk had ik ze zover om wat te gaan drinken. Men heeft daar trouwens een zeer zoet drankje met een citroenschijfje erin. Lekker en dorstlessend. Zo, ik kon er weer tegen. Ondertussen een plattegrond van de stad gekocht plus kaartjes voor metro en bus. Dit is een kaartje, wel zo makkelijk. Hoe korter je reist, hoe onvoordeliger de kaart is.

Overstappen kost dus niks extra zolang je maar binnen "het gebouw" blijft. Pas nadat je door de slagboom bent moet je opnieuw stempelen. Hoogtepunt voor mij was de bezichtiging van de buitenkant van de ARENA, alwaar de stieregevechten plaatsvinden. Men was daar druk aan het werk. Er was echter niets gemarkeerd. Ik stapte dus promptverloren in cement, dus dat was een mooie voetafdruk *[NvdR: bekende sterren maken handafdrukken, MSXers voetafdrukken?]*. Ze zullen er niet blij mee geweest zijn ,maar alla.

Uiteindelijk doel was de reis was zo rond 21.00 uur alwaar we de locatie van de beurs te zien kregen. Kennis gemaakt met de beheerder "Manolo". Een klein gezet, doch vriendelijk man. Nu moet men niet denken dat de locatie klein is. Het bleek dat Rafael van plan was gelijk de stands op te gaan bouwen. Een enorm gesjouw en ik was al tamelijk moe en ook hongerig geworden. Daar was ik dus niet blij mee. Hehe, eindelijk klaar en nu eten.



Het was al 22.30 uur en de volgende ochtend zou vroeg opstaan worden. Gegeten bij de Burgerking. Nu daar kom ik dus nooit meer. Onvergeeflijke hoeveelheid zout, lauwe friet en

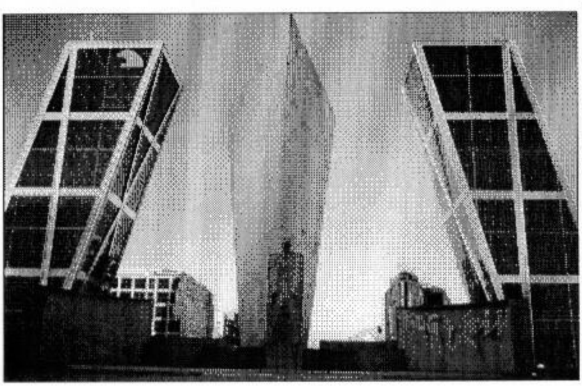
burgers die al helemaal niet te vreten waren (zelfs in Oss kennen ze betere friettenten). Dus daarna maar gauw naar bed.

Het ontbijt, de volgende ochtend, in het hotel was voortreffelijk, waarna ik eindelijk de rotsmaak van de vorige dag kwijtraakte. Om 9.00 uur kwamen we aan. Dat was vroeg. Ook diverse Spaanse standhouders waren al aanwezig. Maar nog geen Hnostar. Die kwamen met zijn drieën een uurtje later. Hun standopbouw is altijd wel een karwei op zich zou ik zeggen. Ze bouwen namelijk een hout staketsel met daarover doek. Een mooi gezicht, maar zou hier in Nederland nooit mogelijk zijn gelet op de tafelgrootte. Bovendien voor ons Sunrise niet praktisch want we moesten toch omlopen om of wat te vragen of te babbelen.

Ofschoon we gevraagd hadden om een computer en een camera bleek dat dus niet één, twee, drie geregeld. Er was een MSX Turbo-R, die we van Padial ter beschikking hadden. Dat bleek een demonstratie Turbo-R te zijn van hem met zo'n PC-keyboard interface. Alleen daar zat geen toetsenbordje aan. Na veel heen en weer geklets hadden we eindelijk het spul opgesteld met de camera.

Ondertussen waren de Hnostar broers ook klaar en kon de beurs beginnen. Jesus had voor ons een stel mooie badges gemaakt waardoor we keurig herkenbaar waren. Tevens was gezorgd voor een stel posters op A4-formaat, en mijn nieuwe etiketten voor een tweede editie van spellen waar de laatste tijd weer veel vraag naar is. Daarnaast kwam Jesus met een poster voor de aankondiging van de Tilburg beurs ophangen. De humor ten top natuurlijk. Ik had in Nistelrode tegen de mensen van CGV gezegd van wij gaan naar Spanje. Ter geruststelling van hun kan ik mededelen dat we mensen hebben kunnen overtuigen om als bezoeker te komen. Helaas voor zover ik weet niet als standhouder.





De beurs op zich was in tegenstelling tot wat we verwachten een typisch Nederlandse beurs. Waarmee ik wil zeggen, kijken en kopen. Rafael had ons een geheel programma voorgeschoteld met daarop presentaties, hetgeen dus niet doorging. Bij elkaar zijn er denk ik een 80 bezoekers geweest. Verkocht hebben we ook nog, terwijl dat niet eens de opzet was. Ook hebben we gelegenheid te baat genomen om andere contacten uit te verbreden. In Spanje liggen namelijk een vier/vijftal spellen op ons te wachten:

- Sir Dan
- Pentaro-2
- Puddle Land
- Nuts
- Labyrinth (Gigamix - Japan)

Al deze spellen kunnen/beter moeten zowat allen nog van muziek, het liefst MoonSound voorzien worden. Daartoe lopen echter afspraken met Nederlandse muziekmakers. Dus de Spanjaarden wachten op hun. Nadien kunnen Hnostar en Sunrise pas de overige overeenkomsten sluiten. Vele vragen werden gesteld en zijn naar beste vermogen door mij en Koen beantwoord. Ik heb in Nederland nog niet meegemaakt dat men uit eigen beweging vroeg om een spel te demonstreren, zoals bijvoorbeeld The Lost World. Want sommigen wisten nog niet eens hoe ze moesten beginnen.



Weer anderen kopen van hun laatste peseta's een spel. Dat is pure klasse. Verder uiteraard de demonstratie van de hardware van Mr. Padial. Ik moet zeggen dat mr. Padial een zeer moeilijk te benaderen man is. Koen waagde de eerste poging om over zijn Video9000 met hem te discussiëren. Bleek een onmogelijke zaak volgens Koen, want hij zou geen Engels spreken. Toen ik zelf op hem afstapte was het ook moeilijk. Ik probeerde hem duidelijk te maken dat ik geïnteresseerd was in de muis-interface die hij had. Eerst niets. Toen ik vervolgens met mijn digitale camera foto's van de produkten ging maken kwam er ietwat vaag uit "Are you German?". Dit op een manier uitgesproken als in de film The Fifth Element. En kennelijk doelend op mijn badge. Enfin, de interface was niet te koop en was louter een demonstratiemodel. Jammer, dus geen interface die ik graag had willen kopen.

Even na de middag gaat iedereen dan ook gezamenlijk eten. Dat wil zeggen met een mannetje of 30 aan de tafel. Dit was eigenlijk een beetje in tweeën verdeeld. De ene tafel met de (ahum) meest vooraanstaande personen in Spanje plus ons tweetjes. Dus met de Hnostar broers, Daniel Zorita, Rafael en Ramon Ribas. Vreemd genoeg ging Manuel Pazos aan de andere tafel zitten. Na die pauze ging de beurs langzaam naar het einde. Ik kreeg van Ramon Ribas wat demo's mee waaronder die van Nuts. Als één en ander te realiseren is, is dit spel in Tilburg te koop.

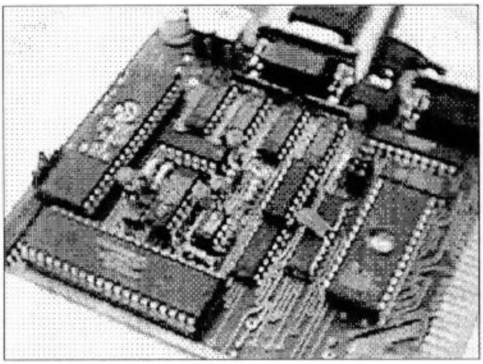
Als afsluiting van de dag brachten we eerst de Hnostar broers naar hun hotel. Zij zouden die nacht ook in een hotel overnachten. Zij dropten hun spullen en zijn we daarna gaan eten. Nu, dat was een complete maaltijd. Dat lag aan mezelf natuurlijk, maar ik had geen idee hoe compleet de maaltijd was. Veel champignons, vlees, salade en uiteraard wijn. Alleen vraag ik me wel af waarom die Jesus, Angel en Alvaro daar nu water en/of Evian bronwater bij doen. Ter verdunning zeiden ze. Ja, dat kan ik me alleen voorstellen als dit zoete wijn is, maar niet bij tafelwijn.

Zo en dan maar weer eens op ons hotel aan, immers de volgende ochtend zouden we weer door Madrid gaan metroën en bussen. Hoogtepunt was dat de thermometer een dikke 16 graden aanwees. Gewandeld in het grootste park van Madrid. Daar vind je werkelijk fantastisch veel evenementen tegelijk. Als we 5 gulden voor elke foto zouden krijgen die Jesus en ik namen dan waren we knap rijk geworden.

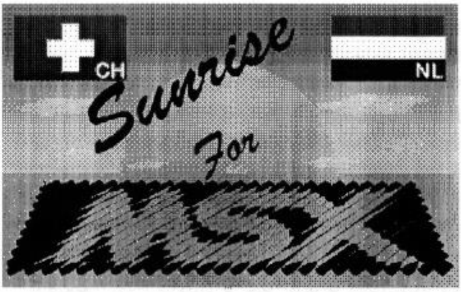
Het begon tegen incheckttijd te lopen zodat we onze bagage oppikten en met zij allen naar het vliegveld togen. Daar namen we

afscheid van onze vrienden en spraken af elkaar spoedig te mailen over de terugreis. We stapten in bus die ons naar het vliegtuig voerde. Éénmaal in het vliegtuig deelde de captain mede dat het vliegtuig een ruime vertraging had opgelopen daar er wat metingen moesten worden verricht op de landingsbaan. In het Nederlands stak hij zij woorden niet onder stoelen op banken qua kritiek. In het Engels werd het een verdomd vriendelijk verhaal. Toen we eenmaal opgestegen waren werden van de drie kwartier verloren tijd, de helft teruggehaald.

Geland op Schiphol gingen Koen en ik met onze inmiddels bekende MSX-zakken door de douane. Hè, zegt die douanier, MSX bestaat dat nog? Hij had er ook een gehad. Éénmaal beneden, zijn we op de trein gestapt en hebben in Leiden wat gegeten. Hetgeen niet had gemoeten want we zaten binnen vijf minuten vol. Omdat het toch gezellig was, had ik het restaurant maar uitgezocht. Om de nostalgie wat groter te maken had ik dezelfde tafel genomen als waar ik destijds met Stefan en Remco had zitten eten. Koen en ik gingen beiden toen op huis aan.







GFX9000

*f*460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*469,-)

Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

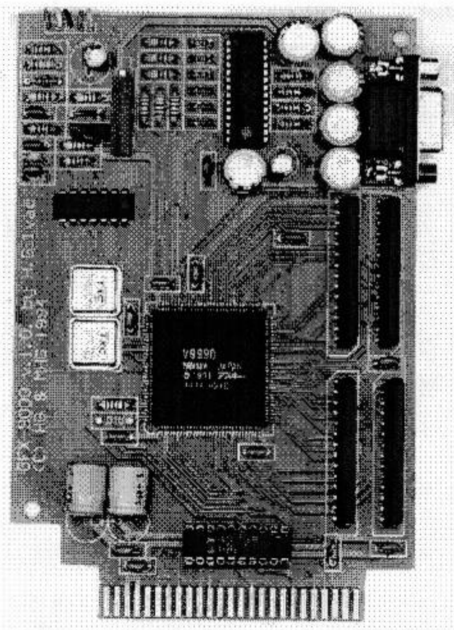
*f*560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*560,-)

Combiprijs

*f*920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*920,-)



Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

rhiep@msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

Nuts

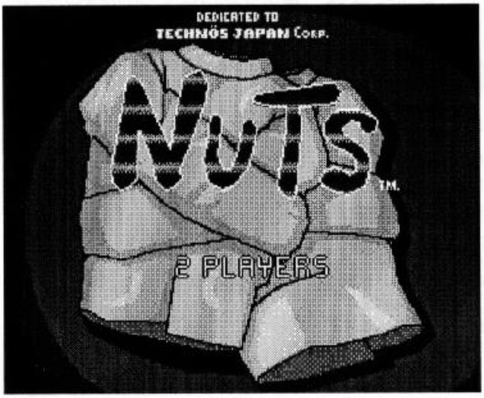
Maico Arts

Inleiding

De beurs van Tilburg ligt alweer een tijdje achter ons en dus wordt het toch weer de hoogste tijd om een spel als Nuts te bespreken. Dit spel was te koop op de Sunrise stand in het kader van het Games-Abonnement. *[NvdR: GamesAbonnement-abonnees hebben voor dit spel nog geen acceptgiro ontvangen, dit zal echter binnenkort gebeuren is ons verteld].*

Specificaties

Het spel is uitgebracht door Kai Magazine en Sunrise is degene die het hier in Nederland in ieder geval verspreidt. Het is een vechtspel wat draait op elke MSX 2 computer en hoger. De computer moet minstens 64 kb RAM en 128 kb VRAM geheugen hebben. Tevens is een dubbelzijdige diskdrive nodig. Het spel is te installeren op de harddisk door alle bestanden van de diskette gewoon in een directory op de harddisk te kopieren. Muziek is van de kwaliteit MSX-Music.



Wat hebben we gekregen?

Goed, dit was een kwestie van de handleiding lezen en het plaatje van het diskettedoosje bekijken. De diskette is namelijk verpakt in een plastic diskettedoosje waar slechts één diskette in kan. Het plaatje in het diskettedoosje is hetzelfde als het diskette label, zij het van een ander formaat. Het spel staat trouwens op een diskette met dubbele dichtheid oftewel een 720 kb diskette.



Spelen

Gezien het feit dat ik een harddisk heb, probeer ik alles vanaf dat ding te draaien. Zo ook dit spel. Volgens de handleiding moet dat kunnen en ze hebben nog gelijk ook... Ik ben niet zo'n spellenspeler, dus ik ben benieuwd of ik verder kom dan het eerste level. Meestal kom ik daar nog niet eens doorheen.

Wanneer ik het spel opstart zie ik een wortel voorbij komen (hé, hier staat 1997 als jaartal dat het spel is uitgebracht) en krijg ik een frequentie selector. Gezien ik met een MSX Turbo-R speel kies ik voor 60 Hz. Die wortel kennen we trouwens van "Lilo, Quest of Fame". Het spel start op met een RUN.BAT of een AUTOEXEC.BAS. Het spel is dan ook in BASIC geschreven, al zouden de bestandsnamen dat niet doen vermoeden.

Vervolgens krijgen we een korte inleiding: een dokter in een inrichting controleert of

zijn patiënt nog aanwezig is. Vervolgens breekt de patiënt uit door de dokter dwars door het rampje van zijn celdeur te trekken en dat lukt nog ook. Daarna kunnen we voor één of twee spelers kiezen. Het spel is trouwens opgedragen aan "Technös Japan Corp." Vervolgens krijgen we de keuze om een nieuw spel te starten of om met een vorig spel verder te gaan. Er is dus kennelijk een "save"-optie of als je af bent wordt dit ergens bewaard zodat je met de "continue"-optie toch verder kunt waar je gebleven was. Maar goed, daar komen we vanzelf achter. In de handleiding staat trouwens beschreven hoe te saven.



Nu gaat het beginnen denk je, maar eerst krijg je nog een kleine introductie te zien hoe je in het spel met de toetsen moet omgaan en wordt nog een kort stukje van het verhaal in beeld gebracht.

Het spel

Nut en Mad zijn de twee personen die uit de inrichting zijn ontsnapt. Vervolgens zien we hun eerste slachtoffer, Sid, het raam uit gegooid worden. Na nog een korte introtekst kunnen we een locatie kiezen. Het poppetje staat op home, alwaar we een spelstand kunnen bewaren door op ESC te drukken. Het veld aan de rechterkant staat te knipperen.

Als we de pijltoetsen bewegen gaan we naar een van de drie andere vlakken, elk met hun eigen betekenis: Institute, Mental Asylum, Hospital en vervolgens komen we weer op Home.

Laten we eens kijken wanneer we voor Institute kiezen waar we terecht komen. Op straat dus voor een hek voor een gebouw. We kunnen alle kanten op bewegen, maar de richtingen zijn niet echt zinnig, behalve naar rechts. Al snel krijgen we dan ook onze eerste tegenstander.

Stuk voorstuk moet je ze van de straat zien te meppen. Soms wordt je geholpen als er meer dan twee aanwezig zijn. Deze gaan dan elkaar te lijf. Ook kom je af en toe een krat of doos tegen. Deze doos kun je iemand op zijn hoofd proberen te gooien. Wanneer je van boven naar beneden gaat op het scherm, als het ware dus van links naar rechts over de straat aan het zwalken bent, loop je trouwens dwars door de doos heen.

Een en ander wordt begeleid door muziek met een vlot ritme, maar na een tijdje begint die muziek me te vervelen, het wordt eentonig. Als je vervolgens af bent, je eigen energiebalk is leeg gevochten, dan kom je weer terug in het stadsplattegrond. Zouden de oranje-roze vlakken ook nog wat te betekenen hebben?

In de Mental Asylum hebben we een conversatie met Cool, nog zo'n duistere gast



van de groep waar Mad en Nut ook toe behoorde voor ze in de inrichting werden gezet. In het Hospital hebben we een conversatie met de vader van Nut en Mad.



Betekent dus dat we via de Hospital en de Mental Asylum naar het Institute worden geleid om vervolgens op weg te gaan naar de Metro, alwaar de vader het zojuist over had. Hier zullen wel de oranje-roze vlakken om de hoek komen kijken: ze moeten ook allemaal door geworsteld worden.

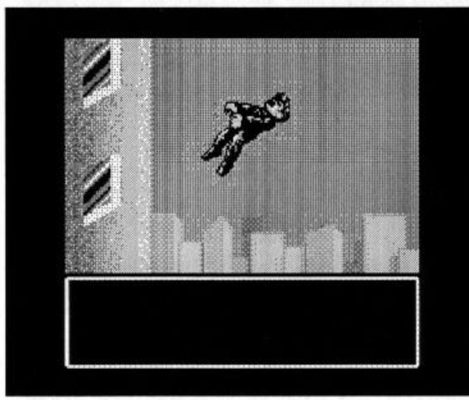
Na een paar pogingen gewaagd te hebben het eerste level door te spelen en er niet doorheen te zijn gekomen blijk ik zojuist alle personen verslagen te hebben en kan ik compleet nergens meer heen. Niet vooruit en niet achteruit. Wat nu? De computer maar gereset en opnieuw een poging ondernomen.



Hè, hè, ben ik eindelijk een level verder en komen er op de kaart een paar stadsdelen bij die ook groen beginnen te knipperen. Ik neem aan dat ik pas naar de zuidkant van de stad kan als ik alle noordelijke stadsdelen heb gehad. En ik heb al zo'n moeite met de eerste... Oh jee, nou krijg ik nog een syntax error ook nog... Dit probeer ik een volgende keer wel weer beter te doen.

Grafisch

Het spel is, zoals ik in het begin al zei, in BASIC geschreven. Er is gebruik gemaakt van KUN BASIC om het een en ander toch te versnellen, anders is een actie spel als dit niet vooruit te branden. Ik speel dit nu op een MSX Turbo-R, dan is het goed te doen. Ik moet nog zien wat een MSX 2 er van maakt.

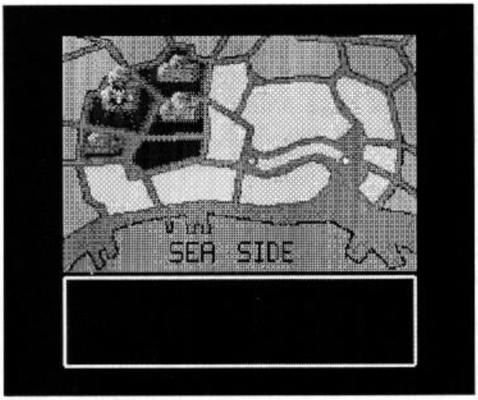


Maar het kopje heet grafisch, geen BASIC, dus laten we dat eens in ogenschouw nemen. In conversaties zie je de monden bewegen, al heb je geen idee wat dat zou moeten betekenen. Ook de gezichten vind ik niet erg overkomen. Gezien dat het in feite een paar bad-guys zijn die dit keer de hoofdrol spelen is dat niet zo erg. Wat natuurlijk wel is, hoe meer detail je wilt hebben, de harder de computer moet werken als je zoiets in BASIC wilt doen.

Muziek

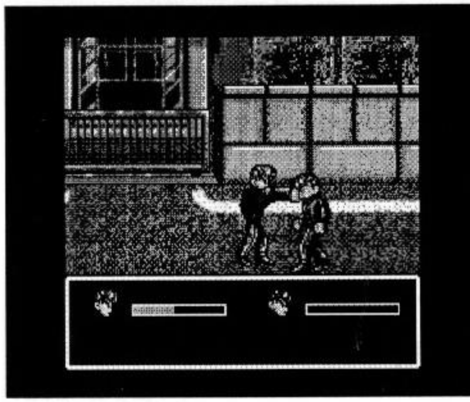
De muziek vind ik eentonig worden. In het begin wordt een muziekstuk gebruikt en

als je in een vechtscherm bent wordt een ander muziekstuk gebruikt. Verder heb ik nog niet veel anders gehoord. Ik neem aan om niet bij iedere wisseling een andere muziekbestand te hoeven laden, want dat maakt het spel ook niet sneller op.



Conclusie
De achtergronden vind ik er prima uit zien, ik ben er tevreden mee. De muziek wordt na een tijdje eentonig. Gezien dat ik nog niet aan de zuidzijde ben geweest, weet ik ook het eind van het spel niet en hoe één en ander zal aflopen.

Je moet behendig zijn in het geven van round-kicks en dergelijke, want anders kom je er ook niet doorheen. (Ik ben dus niet zo behendig...)



Ik vind het een leuk spel. Wat wel vervelend is, is dat je soms niet verder kunt. De syntax error heb ik overigens niet meer kunnen herhalen...

Het spel is, denk ik, best wel te spelen voor de joystickwiebelaars onder ons, maar als je het vanaf harddisk kunt spelen zal het een stuk vlotter gaan. Ook een vlotte computer maakt het spellen prettiger. Zoals al gezegd heb ik het op een MSX Turbo-R gespeeld en wel vanaf de harddisk.



ML met LH (15) - The Need... For Speed...

Laurens Holst

Nogmaals snellere lussen...
Foutje... Driemaal recht is scheepsrecht. In Track 4 en 5 (als ik mij niet vergis) heb ik in twee artikels geschreven over supersnelle 16-bits lussen. De eerste keer had ik het fout, de tweede keer ook, en nu moet het dus gewoon goed zijn. Is het ook, ik weet het zeker.

Wel, ik zal het hele verhaal maar weer eens van voor af aan vertellen.

Als je een loop moet hebben tot 0 met een 16-bits register (net zoals DJNZ), lossen de meeste mensen dat op deze manier op (de theorie hierachter mag je zelf bedenken):

```
dec     hl          6
ld      a,h         4
or      l           4
jp      z,BlaBla    10
```

Wel, dit is allemaal wel leuk en aardig, maar elke keer dat de lus doorlopen wordt kost dat 24 T-states, terwijl een 8-bits lus met DJNZ er maar 13 kost. In eerste instantie zou je dan toch denken: toch redelijk, zo'n 24 T-states. Slim truukje gebruikt en daardoor is de snelheid nog geeneens verdubbeld terwijl het aantal bits dat wel is.

Op zich is dat natuurlijk ook wel een aardig resultaat, maar ik zal je eens wat vertellen; het kan nog sneller. In feite kan het zelfs net zo snel gaan als een DJNZ!!! 13 T-states per loop, hoe kan dat dan? Wel...

Wanneer je het lage orde deel van de herhalingen nou eens af laat handelen door DJNZ? Dan hoef je het hoge orde deel nog maar eens in de 256 loops te verlagen... En da's lekker snel. Nadeel is dat je de registers en de inhoud ervan wel een flink beetje door elkaar moet gooien.

Het lage orde deel moet hiervoor altijd B zijn, want dat is het snelste onderdeel, en het lage orde deel wordt het vaakst herhaald. Het hoge orde deel kan elk ander 8-bits register zijn; A, B, C, D, E, H, L, I, IXh, IXl, IYh en IYl. Of natuurlijk ook een 16-bits register.

Dus dan komen we op de volgende constructie:

```
PreLoop:
        ld      hl,#xxxx
        ld      b,l
        ld      c,h
Loop:   xxx
        xxx
        xxx
        djnz    Loop
        dec     c
        jp      nc,Loop
```

Even wat nadere uitleg over de manier waarop het werkt met dat DJNZ: Je hebt bijvoorbeeld het getal #106 (262). Je stopt dit in CB. Dan is B dus #06 en C dus #01. Je runt deze routine, en eerst wordt de code 6 keer herhaald door B. Eindresultaat is B=0. Vervolgens wordt register C met 1 verminderd, er is nog geen borrow, dus de routine wordt nog eens 256 keer herhaald (want B=0=256 maal herhalen). Dan wordt er weer 1 van C afgetrokken, treedt er een carry op en wordt de routine beeindigd. Een simpel rekensommetje leert vervolgens dat de routine 256+6=262 keer herhaald is!!!

Er zijn echter 2 probleempjes.

Ten eerste, een DEC-instructie beïnvloedt Z wel, maar C niet. Dit kan opgelost

worden door de routine ietwat te veranderen:

```
PreLoop:
        ld      hl,#xxxx
        ld      b,l
        ld      c,h
   >>   inc     c       <<
Loop:   xxx
        xxx
        xxx
        djnz    Loop
        dec     c
   >>   jp      nz,Loop<<
```

En probleempje twee: Hier wordt C met 1 verlaagd op de overgang van 1 naar 0, terwijl dit pas op de overgang van 0 naar 255 moet gebeuren. Probeer dit maar eens in je gedachten met de bovenstaande routine met HL=#100. Dat zou in 256 herhalingen moeten resulteren, maar uiteindelijk zijn het er dus 512!!! Het blijkt dus dat als het getal op #00 eindigd dat er dan 256 keer teveel herhaald wordt.

Hoe lossen we dit op? Wel, we gaan er nog een stukje bijbouwen in de PreLoop-routine:

```
PreLoop:
        ld      hl,#xxxx
        ld      b,l
        ld      c,h
   >>   ld      a,b         <<
   >>   and     a           <<
   >>   jr      z,Loop      <<
        inc     c
Loop:   xxx
        xxx
        xxx
        djnz    Loop
        dec     c
        jp      nz,Loop
```

In dit nieuwe stukje wordt er getest of het getal op 00 eindigd. Zo niet, dan wordt er gewoon 1 bij C opgeteld, net als anders. Eindigd het echter wel op 0, dan wordt er geen 1 bij C opgeteld, en zodoende wordt de extra verhoging met 256 opgevangen door het getal zelf met 256 te "verlagen".

Als je trouwens een vast aantal herhalingen gebruikt voor deze routine, dan kan je het ook gewoon direct goed in CB zetten in PreLoop. Twee voorbeeldjes:

#1800 herhalingen:
```
PreLoop:   ld    bc,#0018
```

#1801 herhalingen:
```
PreLoop:   ld    bc,#0119
```

Alweer een nieuwe methode voor een snellere lus

Nu, we hebben weer deze "conventionele" 16-bits DJNZ-lus:

```
        dec     hl          6
        ld      a,h         4
        or      l           4
        jp      z,BlaBla    10
```

Dit kan echter ook op een andere dan voorheen beschreven manier versneld worden, deze manier gebruik je als je de boel duidelijker wilt hebben, register B al gebruikt voor iets anders of wilt kunnen rekenen met het nummer van de herhaling (register CB rekent zo lastig...). Dit gaat je echter wel een registertje extra kosten die je dan van tevoren in moet stellen en in de hele lus niet mag veranderen... Voor wat hoort wat en je moet dus maar gewoon kijken wat zwaarder weegt. Zo kan het dus ook sneller:

```
;van tevoren moet DE op #FFFF (=-1) staan
        add     hl,de       11
        jp      z,BlaBla    10
```

Waarom nemen wij hier ADD HL,#FFFF in plaats van SBC HL,#0001??? Wel, ten eerste neemt SBC 15 T-states in beslag en ADD maar 11, en ten tweede MOET je bij SBC de carry altijd op 0 hebben staan, anders wordt er nog 1 extra van af getrokken, en daarom moet je ervoor een AND A

of een andere instructie waarvan je weet dat de uitkomst Carry=0 is hebben staan. En dat kost ruimte en tijd.

Als je echter een lus wilt maken, bijvoorbeeld 32-bits, dan moet je, zoals uit het vorige verhaal al bleek, op de Carry kunnen testen voor het lage orde deel. In zo'n geval zou je denken: "Nu ja, jammer van de snelheid maar hier moet ik toch echt wel een SBC gebruiken". FOUT!!! Ook hier kan je de ADD-methode gebruiken. Maar dat vereist wel een klein aanpassinkje: NC betekent nu dat er een borrow is geweest in plaats van C... Je moet er dus wel even erop letten dat als bij SBC de carry geset wordt hij bij ADD juist gereset wordt. Mits je de tel-0-min-X-erbij-op-methode (ADD) in plaats van de trek-X-er-van-af-methode (SBC) gebruikt natuurlijk.

Nu ja, okee dan. Een voorbeeldje. Een misschien nog wel nuttige 24-bits loop MET toepassing van de truuk onder het vorige kopje erbij inbegrepen (voor het vullen van 128k VRAM bijvoorbeeld).

```
;Lus. Aanroepen met aantal herhalingen in HLA
;
PreLoop:
        ld      de,#FFFF
        ld      b,a
        and     a
        jr      z,Loop
        inc     hl
Loop:   xxx
        xxx
        xxx
        djnz    Loop
        add     hl,de
        jp      nz,Loop
```

Nu, dat was het allemaal weer voor deze keer (dat rijmt!). Tot lees zou ik maar zeggen en XSW-Magazine is eigenlijk best wel tof als ze wat meer programmeerartikelen hebben.

NV 4/99

Paul Reemeyer

Twee dagen voor de beurs in Tilburg kregen we het vierde nummer van NV toegestuurd. Men hoopte dat het nog op tijd zou zijn voor de beurs in Tilburg, dat komende weekend. Het had niet veel gescheeld of de release had uitgesteld moeten worden...

Zo, ik dacht laat ik de volgende ook maar gaan doen. Dat is eigenlijk niet grappig. Het vorige magazine was drie disks groot. Maar deze is vijf disks groot. Dit verschil is toch wel duidelijk aanwezig. Je krijgt gewoon een pakket in je hand gedrukt als je dit magazine koopt.

Disk A
Het eerste wat me opvalt is dat het menu maar uit drie disks bestaat. Dus zal je wel de andere twee direct op moeten starten. Deze disk begint net als de vorige met wat informatie van de disks en over een spel dat Destroy Mover heet.

Disk B
Deze disk is geheel gewijd aan Destroy Mover. Dit spel is gemaakt door Sequence in 1993. Het is al een redelijk oud spel, maar ik ga toch kijken wat het is. De demo van te voren is kort maar apart. Het spel



zelf is tof gedaan. Je vliegt eigenlijk achter je vliegtuig. De besturing is gemakkelijk en snel en met de spatie kun je lekker snel schieten. Er komt van alles op je af. Zoals vliegende robots en helikopters. Verder komen er natuurlijk kogels op je af maar ook stenen die je moet ontwijken of kapot schieten. Maar daar heb je geen tijd voor. Het enigste nadeel van dit spel is dat je niet goed kan coördineren. Dit komt voornamelijk doordat je tegenstanders nog voor je neus verdwijnen, dit kan soms wel eens een klein beetje irriteren.



Disk C
Het eerste wat je op de disk ziet is een music replayer. Hiervoor moet je MSX-DOS erop zetten, anders krijg je een boot error. Er staat nogal wat muziek op, dus je bent wel even zoet met deze optie. Nadeel is als je op ESC drukt om eruit te gaan, zul je niet terug komen bij het magazine maar kom je gewoon in MSX-DOS terecht. Dan type je gewoon even AUTOEXEC in en zal je weer terecht komen in het magazine.

Het volgende is een menu waar je weer wat dingen uit kan kiezen. Ik kies voor een optie en krijg het spelletje genaamd Get Away op het beeld. Misschien is dit wel een leuk spelletje, maar ik krijg het spel

niet gestart. Het beginscherm krijg ik wel maar ik moet het spel starten met [^]. Alleen doet hij dit niet. Misschien heeft iemand een suggestie om dit spel werkend te krijgen?



Wat daarna komt is bekend van de vorige disks. Hier kun je kijken naar een paar plaatjes die gemaakt zijn. De laatste optie in dit menu is de exit. En ik sta weer terug in het hoofdmenu.

DreamArt staat ook weer op disk C en ik ga toch even kijken wat het deze keer is. De vorige keer waren het kleine plaatjes met veel tekst. Dit noem ik toch geen DreamArt. Ehm ja hoor, ook hier bestaat het uit kleine plaatjes met veel tekst. Ik ga maar weer snel naar het hoofdmenu.

De laatste twee opties valt weinig over te vertellen, maar ik wil nog iets kwijt over de ending van dit magazine. Dit is gewoon mooi om te zien. Het is niet het onderste uit de kan halen van de MSX, maar het is wel mooi genoeg om het te gaan bekijken.

Disk D

Ja deze keer houdt het niet op bij disk C. Ik ga gelijk kijken wat hier dan wel niet allemaal opstaat. Als ik de disk laat opstarten dan geeft ie een foutmelding in regel 2. Dit zijn altijd van die klote dingen waar ik eigenlijk niet op zit te wachten. Het is een klein programmeer foutje. In de lijst staat een file met extensie KBJ maar op de disk staat dit file met de extensie KNJ. Klein verschil maar de MSX snapt er dan niets meer van. Even snel veranderen en weer RUN geven en werken *[NvdR: Deze fout is voordat het Magazine werd verspreid al ontdekt en eruit gehaald, Paul heeft de pech gehad om voor het schrijven van de recensie het testexemplaar te hebben gekregen!]*.

Op het eerste gezicht lijken het allemaal spellen. En wat blijkt, ik heb er een stuk of vijf geprobeerd en het zijn allemaal spellen. Behalve het eerste, dit is informatie over de disk en de besturing van de spellen.

Disk E

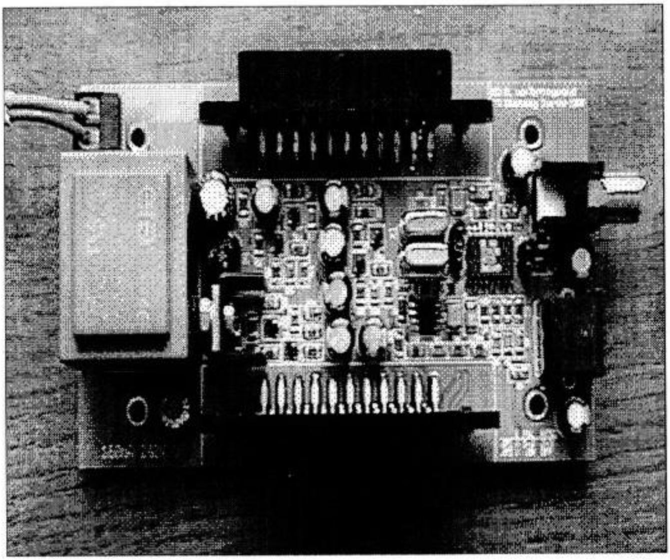
Het eerste op de disk is een terugblik op vroegere disks van het NV. Het is tekst en zoals de meeste snappen we er niets van. De tweede optie in het menu is ook alleen maar tekst over vorige uitgebrachte disks. Het derde op de disk zijn screenshots van oude spellen maar hier kun je verder niets mee doen.

De vierde menu optie gaat over verouderde MSX-FANS. Dit begint met een scan van dat bewuste nummer en gaat dan verder met nog meer tekst. Nou deze disk zullen we niet gebruiken. Misschien een keer kijken wat er precies opstaat. Maar dan kom je er al snel achter dat dit alleen maar bedoeld is voor de mensen die Japans kunnen.

Conclusie...

Dit is weer een uitgebreid magazine met veel dingen om naar te kijken. Want lezen zit er niet in. De muziek is wel leuk. Grafisch is allemaal maar weer mooi voor elkaar. Voor het geld wat dit nummer van NV heeft kost, krijg je veel waar voor je geld. Het minst interessante aan dit nummer van NV is toch wel disk E, aangezien daar alleen maar teksten op staan.

PAL/NTSC Encoder



Specificaties:

- RGB ingang in de vorm van een SCART plug
- RGB uitgang in de vorm van een SCART plug
- CVBS uitgang in de vorm van een TULP plug
- S-video uitgang in de vorm van een mini-DIN plug
- 230V AC netspanning nodig
- Hoge kwaliteit
- Alles in zeer kleine behuizing van circa 12,5 x 7,0 x 4,0 cm

*f*129,50

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours *f*140,-)

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

rhiep@msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

MSX-Info Blad 11

Raymond Hoogerdijk

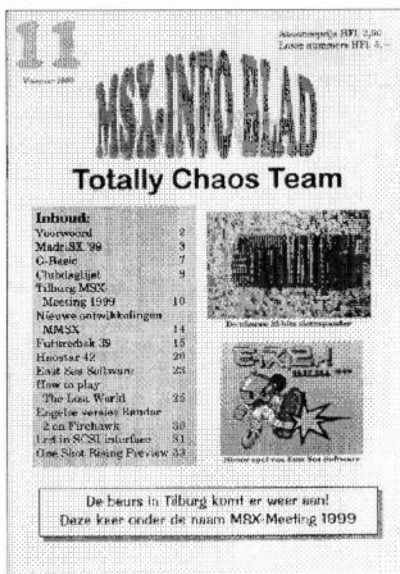
Wat meteen opvalt aan nummer 11 is dat het geen kleurencover meer heeft. Na een forse stap voorruit bij nummer 10 maakt men nu weer een flinke stap terug. Hopelijk verschijnt nummer 12 en verder weer met een kleurenvoorkant, want dat maakt het blad professioneler dan een zwart/wit voorkant.

Wat staat er deze keer in? Nou, weer een hele keur aan artikelen. Zo zijn de clubdagen- en BBS-lijst weer van de partij, waarin sinds nummer 10 maar weinig verandering in te bespeuren valt. En natuurlijk zijn er enkele advertenties. "MadriSX '99" is een verslag van de MSX beurs die in Madrid is gehouden. Dit verslag komt van Rafael Corrales Pulido en is in het Nederlands vertaald. Er waren 14 deelnemers aan deze beurs. Toch waren er heel wat nieuwe produkten te vinden zoals: "KPI Ball" en "Puddle Land", spellen die hoogstwaarschijnlijk via het Games-abonnement naar Nederland gaan komen.

"G-Basic" is een uitleg over deze nieuwe BASIC voor de Graphics 9000. Deze ondersteunt de mogelijkheden van de Graphics 9000 beter. In dit artikel worden wat voorbeelden van nieuwe commando's gegeven. In "Tilburg MSX-meeting 1999" wordt een blik voorruit geworpen naar de MSX beurs in Tilburg. Hier staat een overzicht van welke standhouders er zoal staan en welke nieuwe produkten er verwacht worden. De beurs was overigens zéér geslaagd te noemen. Veel bezoekers en een hele leuke en gezellige sfeer.

In "FutureDisk 39" wordt het gelijknamige diskmagazine besproken. Hierin kondigt FutureDisk aan na nummer 50 geen nieuwe FutureDisk meer te maken. Men is te spreken over hoe FutureDisk het stoppen heeft aangekondigd echter het taalgebruik in diverse rubrieken wordt niet écht gewaardeerd. Op de cover van "Hnostar 42" zouden volgens de recensent twee Spanjaarden staan, maar dit zijn toch echt twee Nederlanders. Dit zijn twee leden van Fony. Slordig! Verder wordt er van elk artikel een kort overzicht gegeven van de inhoud. En men is tevreden over de kwaliteit en inhoud van het blad.

Bij "Inbouw BUSY LED in Novaxis SCSI interface" wordt uitgelegd hoe je zo'n busy-led in kan bouwen in een Novaxis interface. Dit artikel wordt vergezeld met een schema hoe dit in elkaar te knutselen is. Verder staat deel 2 van "How to play The Lost World" er in en een preview van "One Shot Rising" en uitleg over de Engelse versie van Randar 2 en Firehawk. Minpunten van dit nummer zijn zoals al eerder gemeld het ontbreken van de kleuren cover en het elke keer weer herhalen van de diverse ongewijzigde lijsten. Al met al toch nog een redelijk gevarieerd nummer.



MSX-NBNO organiseert op

15 januari 2000

MSX 2000 Fair

☑ **" 't Oude Theater"**
Bram van den Bergstraat
Oss

Direct tegenover het centraal station, parkeerplaats is vlakbij.

☑ **Stands *f*5,- (± 1,2 x 0,6 meter)**

☑ **Entree *f*2,50**

Informatie/Reserveringen: MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9
5346 PJ Oss

Maico Arts
(0412) 690757
maico@m-arts.demon.nl

Raymond Hoogerdijk
(0412) 640679
raymond@msx4ever.demon.nl

Richard Bosch
(0412) 635287 of (06) 21885554
richard@richardbosch.demon.nl

Arranger IV

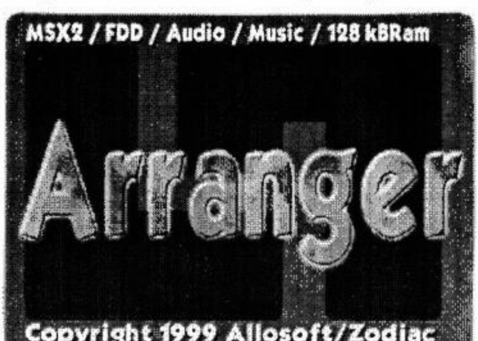
Edwin Huisman

Het is en blijft moeilijk mensen te vinden die voor ons blad willen schrijven. Soms moet er heel wat overredingkracht gebruikt worden om iemand over te halen. Bij Edwin lag dat allemaal wat eenvoudiger. Via de MSX echo-mail had hij zich aangeboden als schrijver voor het MGF-Magazine, het diskmagazine dat in handen van Haiko de Boer een nieuwe start wilde maken. Het liep allemaal wat anders...

Ik werd door Mari opeens gevraagd of ik wel een tekstje wou schrijven voor het XSW-Magazine en daar zei ik geen nee tegen! Maar laten we nu beginnen met mijn recensie van Arranger 4 van Allosoft/ Zodiac.

Opstarten

Wanneer je Arranger 4 in de diskdrive doet en je laadt het, dan komen we de gebruikelijke "Loading"-schermpjes tegen. Maar ook de frequentie-selector mist niet, welke niet echt bijzonder is. Met een druk op de spatiebalk komen we in de intro, waarin ze terugkijken naar de vorige Arrangers. We komen uiteindelijk bij het titelscherm, wat er grafisch heel verzorgd uitziet, met een leuk muziekje op de achtergrond. Weer een druk op de spatiebalk



en alles "fade" weg.

We komen in het hoofdmenu. Met een lijst van alle aanwezige liedjes en daar gaat het om, de muziek. Okee, okee, je kunt je muis gebruiken bij het kiezen en het afspelen van de liedjes en je hebt de gebruikelijke opties plus nog wat andere handige opties tot je beschikking om het allemaal wat makkelijker te maken.



Je kunt uit 24 verschillende liedjes kiezen. Deze nummers zijn over het algemeen wel rustig. Er zitten een paar house-nummers tussen. Hier zit trouwens ook nog een bug: als je autoplay kiest in het menu en je komt bij de tweede pagina, dan gaat het keuzebalkje op den duur helemaal het beeld uit. Ik dacht eerst dat het geheime nummers waren, maar dat was dus niet zo. *[NvdR: deze bug is bij de makers bekend, via de MSX-mailinglist op Internet werd al een update beloofd, maar deze schijnt nog steeds niet af te zijn.].* Goed, ik heb de nummers allemaal gehoord en ik klik op "quit". We krijgen dan de aftiteling met de namen van de makers en natuurlijk de "greetings".

Conclusie

Deze muziekdiskette ziet er goed uit en je kan wel zien dat ze er aandacht aan

hebben besteed, want ook het disklabel ziet er fraai uit en is in kleur. De graphics kunnen er mee door, maar in het menu werkt alles zoals het hoort te werken en dat is zeker belangrijk. Tenslotte, de muziek en die is goed, de originele liedjes zijn toch wel wat beter als de covers, maar dat is eigelijk wel vaker zo. Ik kan nog maar één ding zeggen en dat is: koop deze muziekdiskette, want het is een goede aanwinst voor je MSX-Audio en je MSX-Music.

Zodiac
Rhulenhofweide 36
5709 SH Helmond
arranger@audiophile.com

Allosoft
Madame Curiestraat 85
4532 JX Terneuzen
manuelbi@sci.kun.nl

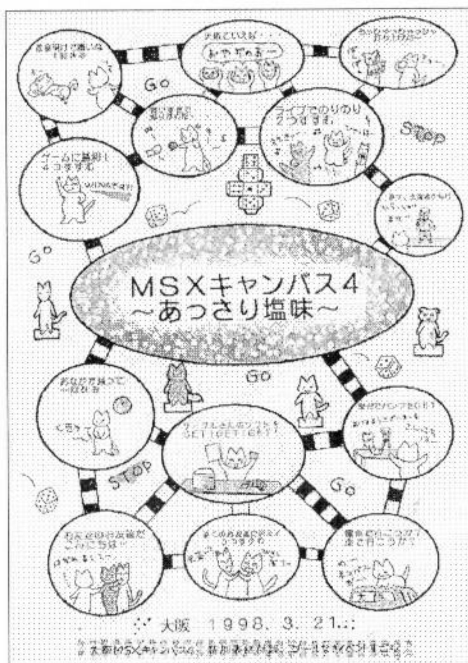
MSX Canvas

Raymond Hoogerdijk

Vanuit Japan hebben we een programmaboekje ontvangen van een MSX beurs die daar gehouden is op 21 maart 1998 van 10.00u – 21.00u. Dit programmaboekje heeft een groene buitenkant en zit qua formaat tussen een A4 en een A5 boekje in. In het programmaboekje zitten twee losse folders, welke lijken op een aanmelding voor de beurs en een bestelformulier. Het hele programmaboekje bestaat uit 24 bladzijden.

Op de voorkant lijkt een soort van stripverhaal te staan met allemaal kleine katjes en een aantal dobbelstenen erbij. Verder staat er een overzicht in van hoe laat welke presentatie gehouden wordt en van de indeling van de zaal. Daaronder staat een lijstje met de standhouders welke op de beurs aanwezig zijn. Enkele namen zullen ook ons bekend voorkomen, zoals "Hnostar Japan", "Syntax" en "Gigamix". Elke standhouder heeft een halve pagina tot zijn/haar beschikking om er een advertentie neer te zetten, welke over het algemeen opgesierd worden met een tekening. Meteen hierna staat een routebeschrijving met een landkaart. Voor de rest staat er nog wat algemene informatie in.

Het programmaboekje ziet er leuk uit en is in een apart formaat. Hier en daar wordt het een en ander opgesierd door leuke tekeningen. Verspreid over het hele blad staan wat Engelse kreten en voor de rest is het programmaboekje in het Japans, wat het lezen zonder kennis van het Japans toch vrij moeilijk maakt.



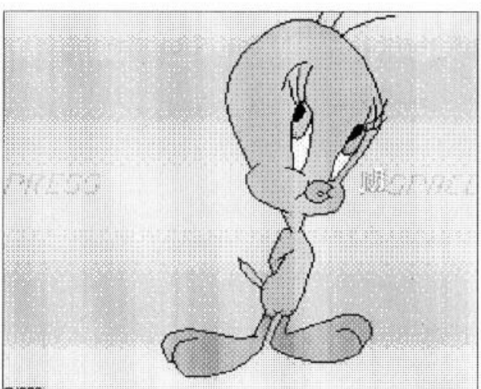
In Death's Embrace

Mari van den Broek

Mark Jelsma, een nieuwkomer in de MSX-scene, laat van zich horen. Na het stoppen van zijn broer Jelle, beter bekend als Meits, is Mark in zijn voetsporen verder gegaan. Onder de naam Astennu probeert hij bekendheid te krijgen.

Via The Games BBS, mijn eigen bulletin board system, had ik al contact met Mark, daarom was het ook niet zo vreemd toen ik enige tijd geleden deze muziekdisk op de deurmat aantrof. Aangezien de voorbereidingen van Tilburg in volle gang waren belande dit diskje op de stapel met recensie-materiaal wat nog besproken moest worden.

De disk
De disk is van het type 720kb, waar je d'r tegenwoordig niet veel meer van ziet. De disk is voorzien van een handgeschreven label met de tekst "In Death's Embrace, © Astennu corp.". Het begeleidende schrijven bij het diskje liet weten dat de beursexemplaren van deze disk voorzien zouden zijn van een leuk kleurenlabel, iets wat we dan maar moeten geloven.



In de diskdrive ermee
Om een lang verhaal kort te maken, het diskje verdween in de diskdrive van mijn MSX Turbo-R die direct daarna werd ingeschakeld. Er klinkt kort een piepend en krakend geluid over mijn speakers en het scherm wordt zwart. Op het scherm zien we de teksten 50 Hertz en 60 Hertz staan. Aangezien mijn MSX Turbo-R toch het lekkerst loopt op 60 Hertz probeer ik deze te selecteren met de cursortoetsen, zonder enige effect helaas... de computer schijnt te hangen. Dit is vrij gemakkelijk te checken, druk maar eens op de CAPS-toets, als het ledje daarvan niet aan of uit gaat, dan hangt de computer daadwerkelijk.

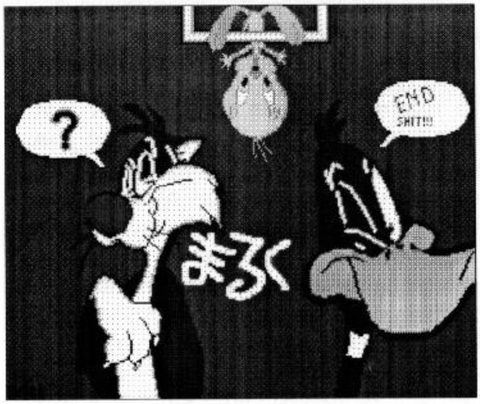
Er zit niets anders op dan te resetten in de hoop dat het bij een tweede poging beter gaat... niet dus! Wat bij de tweede poging wel opvalt is dat het R800-ledje op de computer bij het booten van de disk aangaat, iets wat te herleiden is naar een MSX-DOS 2 geformateerde disk. Nog maar eens gereset en opgestart met "1" ingedrukt om zo MSX-DOS 2 uit te schakelen. Bij de derde poging wordt wederom het scherm zwart en komen weer bij de frequency-selector terecht, echter dit keer klinken er vrolijke tonen door de speakers en kan ik daadwerkelijk een keuze maken uit 50 of 60 Hertz.



Het scherm wordt wit en het Astennu-logo verschijnt midden op het scherm. Hierna wordt het scherm weer zwart en enige teksten in het Engels (met schrijffouten) verschijnen. Op het scherm verschijnt een levensgrote Tweety. Verwacht wordt dat we nu op de spatiebalk drukken, tenminste dat maak ik op uit de slecht te lezen tekst "Press Space", die op het scherm staat. Zo gezegd, zo gedaan...

Op het scherm verschijnt het intro-plaatje van Alto met de tekst "Replayer Hardrock" erboven. Stomtoevallig druk ik op één van de cursortoetsen, wat als gevolg heeft dat de tekst bovenaan het scherm verdwijnt en onderaan het scherm weer terugkomt als "Replayer Normal". Als eerste maar eens de hardrock-replayer bekijken en het "mooiste" tot het laatst bewaren. In deze replayer kunnen we 15 nummers in totaal beluisteren. Op de achtergrond een afbeelding van een biddende figuur die niet veel goeds voorspelt. Het eerste nummer in deze replayer heeft de titel "Blooded Christian Souls". Alle andere nummers hebben eveneens vreemde titels, waarschijnlijk dat deze voor mensen die bekend zijn met de hardrock-scene wat meer tot de verbeelding spreken. Met ESCape verlaten we de replayer en komen we weer terecht in het replayer-keuzescherm.

De "Replayer Normal" biedt 14 nummers ter vermaak aan. Wat direct opvalt is dat de nummers in deze replayer wat rustiger zijn. Op de achtergrond zien we het hoofd van een blonde jongedame, die er heel wat vriendelijker uitziet dan het biddende heerschap uit de hardrock-replayer van voorheen. Ook deze replayer verlaten we weer met ESCape. Eenmaal weer terug in het replayer-keuzescherm drukken we nogmaals op ESCape om een einde te maken aan dit feestje. Op het scherm verschijnt een tekening van Tweety en twee katten, waarvan de namen me even ontschoten zijn. Met een druk op de spatiebalk wordt door middel van een wipe het scherm zwart en belanden we vervolgens in MSX-BASIC.



Conclusie

Grafisch gezien is deze muziekdisk voor MoonSound geen hoogstandje. De meeste tekeningen heb ik al eens gezien en de overigen zijn digi's. Maar daar gaat het bij een muziekdisk toch niet om... Programmeertechnisch kan er nog wel het één en anderen verbeterd worden. In totaal staan er 29 muziekstukken op deze disk. Veel van de muziekstukken klinken hetzelfde, een probleem waar veel muziekschrijvers naar verloop van tijd mee te maken krijgen. Bij een aantal muziekstukken krijg ik sterk de indruk dat broer Jelle een aardig vingertje in de pap gehad heeft bij deze muziekdisk. Het enige grote minpuntje wat ik heb kunnen ontdekken is dat de disk MSX-DOS 2 geformatteerd is. Hierdoor loopt de replayer op een MSX Turbo-R in R800-mode vast. Dit had gemakkelijk voorkomen kunnen worden. Ofwel de disk had MSX-DOS 1 geformatteerd moeten zijn, ofwel voor het starten van de replayer had de computer in Z80-mode gezet moeten worden (waar overigens een optie voor bestaat in de replayer!). De prijs van dit product is me even ontschoten, maar erg duur zal het zeker niet geweest zijn. Mark laat met deze disk zien wat hij in huis heeft en ik denk dat hij zich in de toekomst alleen nog maar zal verbeteren.

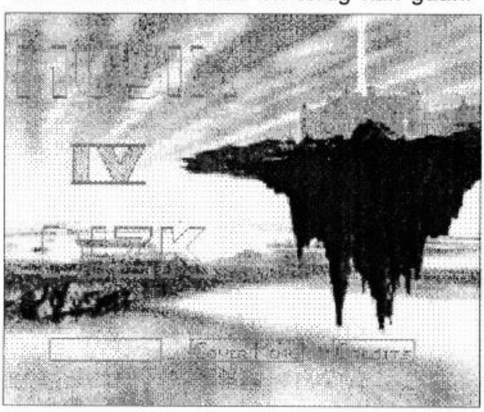
Musix Dizk 4

Michelle Hoogerdijk

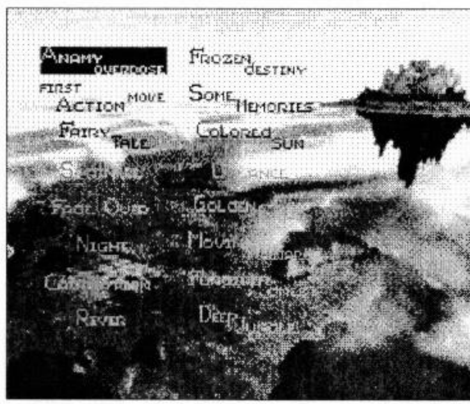
We hebben niets te klagen voor wat betreft het recensie-materiaal wat aan ons beschikbaar wordt gesteld. Echter door een overvloed aan nieuwe producten blijft iets wat al lang besproken had moeten zijn wel eens liggen. Zo is dat ook het geval bij deze muziekdisk...

De diskette heeft een label in kleur en ziet er leuk uit met een afbeelding die terugkomt in het menuscherm. Als je de diskette opstart kom je eerst in een scherm waarin je kunt kiezen tussen 50 of 60 Hertz en ook wordt er gecheckt welk systeem je hebt en of er een OPL4 aanwezig is. Vervolgens komt de naam van de groep voorbij. Dan ga je naar het menu waarin het label weer wordt afgebeeld. Een leuke combinatie. Het menu zit goed in elkaar en ook hebben ze gedacht aan het heen en weer en doorscrollen van de cursor. In het menu heb je de volgende mogelijkheden: replayer, cover menu en credits.

De replayer ziet er leuk uit. Ook hier komt het label weer terug. De liedjes staan onder elkaar en ook daar kun je weer door scrollen, Het is alleen jammer dat je niet van rechts naar links en terug kan gaan.



Door op de spatie te drukken selecteer je het liedje. Alle liedjes klinken goed en zijn over het algemeen rustig van aard. Er staan echter ook een paar drukke liedjes op. De nummers vormen een lekker achtergrondmuziekje als je aan het werken bent bijvoorbeeld. Dit is zeker het soort muziek waar je naar blijft luisteren en die niet snel gaat vervelen. Door de variatie heeft ieder wat wils, van druk naar heel rustig. Wat goed is is dat de liedjes zich blijven herhalen, totdat je aangeeft dat je een ander liedje wilt horen. Wat misschien ook wel leuk was geweest was als hij automatisch naar het volgende liedje zou zijn gegaan, maar waar het om gaat hebben ze hier goed geregeld: je hoort muziek en er vallen geen stiltes. Via escape kom je weer terug in het hoofdmenu. Ook hier speelt weer een aardig melodiete.



Vervolgens gaan we naar Cover menu. Zoals de naam al zegt kom je hier weer in een menu. Deze heeft dit keer niet dezelfde afbeelding als het label maar is nu voorzien van een zeer fraaie achtergrond met als titel soundtracks. In dit menu staan de volgende covers: Knightmare, Vampire, Excaliber, Twinbee en Firebird. De muziek komt grotendeels uit Konamispellen en ook hier kun je weer twee kanten doorscrollen. De titel die tussen de

twee pijlen staat kun je selecteren. Ook hier blijft het liedje zich herhalen totdat je een ander selecteert. Met escape ga je weer terug naar het hoofdmenu.



Als laatste optie hebben we Credits. Hier staat wie wat gemaakt heeft en dergelijke. Jammer dat je niet alles even goed kunt lezen vanwege de kleuren en de achtergrond. Ook hier speelt weer een melodie. We verlaten het scherm weer met escape.

In totaal staan er 21 liedjes op de disk (16 in de replayer en 5 in het Cover menu). Er zit redelijk wat afwisseling in de liedjes, wat het plezierig maakt om er naar te luisteren. Het enige minpuntje dat te bespeuren valt in deze diskette is dat je, als je naar al deze leuke muziek hebt geluisterd, niet meer naar BASIC kan en je je MSX moet resetten. Maar goed, dat is iets van technische aard en heeft niets met de muziek te maken.

Newsletter 3/99

Raymond Hoogerdijk

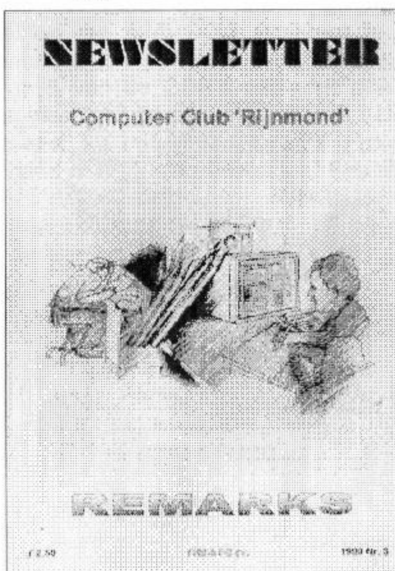
Newsletter is alweer bij nummer 3 aangeland. Eens kijken wat voor MSX nieuws ons nu gebracht wordt.

In "Er is besloten" schrijft de voorzitter een stukje frustratie van zich af. Dit houdt verband met de onlangs gehouden ledenvergadering. Hier schijnt flink wat onrust gestookt te zijn, voordat het bestuur aanwezig was. Hier was het bestuur niet over te spreken en daarover wordt hier nog wat uitleg gegeven.

In "Maak CD's met een gewone computer" krijg je een hele uitleg over hoe je zelf CD's kunt maken en een overzicht van de verschillende standaarden op CD gebied.

"Asylum 11" gaat over een 3D tekstadventure voor de TRS80. Nu ben ik zelf niet zo bekend met een TRS80 maar ik heb ook nog nooit een 3D tekstadventure gezien. Bij 3D denk ik bijvoorbeeld aan Quake II of iets dergelijks. Het spel op zich klinkt wel heel leuk.

Verder gaat "In- & uitpakkers op de PC" verder met deel 2 en wordt er in "Workshop" ingegaan op het fenomeen gelinkte figuren. Al met al voor de MSXers onder de leden weer een heel slecht nummer. Ik blijf echter goede hoop houden dat dit ooit nog goed komt.



MSX MP3 Collection 2 en 3

Mari van den Broek

Op het succes van MSX MP3 Collection 1 moest een vervolg komen, tenminste dat gaf de naam zelf al aan. Dat deel 1 in korte tijd opgevolgd zo worden door een tweede en een derde deel had niemand kunnen dromen.

Ook dit keer weer werd de aandacht op deze twee CD's gevestigd door een berichtje in de MSX-Mailinglist. Al snel werd er contact gelegd met één van de makers en werd afgesproken dat beide CD's zo snel mogelijk op de redactie zouden belanden voor een recensie.

CDR's
Beide CDR's zijn, net als deel 1, van het merk Arita. Zoals wij in onze recensie over deel 1 al aangaven maakt het over het algemeen niet uit van welk merk de CDR is, de betrouwbaarheid van de meesten is goed te noemen. Mogelijke problemen zijn sterk afhankelijk van je CD-ROM-speler. Vaak komt men tot een keuze van een merk of merkloze CDR door het aantal uitvallers dat men heeft bij het branden van de CDR's.



Doosje
De doosjes zijn ook dit keer weer voorzien van een fraaie kleuren-inlay aan de voorkant en een zwart-witte inlay aan de achterkant. Aan de inlays is bijzonder veel aandacht besteed, iets wat direct opvalt als je deze CDR's in handen krijgt.

Software
Dit keer hebben de makers stil gestaan bij het feit dat een koper van deze producten misschien wel helemaal geen software heeft om MP3's af te spelen. Voor diegene die nog geen software heeft staat WinAmp versie 2.24 op deze CD. Een prima keuze aangezien WinAmp shareware is. Het wordt wel op prijs gesteld dat men deze software registreert als men deze blijft gebruiken. WinAmp is het geld daarvoor meer dan waard.

Bestandsstructuur
Het is wederom vrij eenvoudig om je weg te vinden op deze CDR's. De directorystructuur is simpel. De rootdirectory bevat 3 directories: PROGRAMS, MIDI en SONGS. Voor elke Audio-CD heeft men een sub-directory aangemaakt in de directory SONGS, waarin de MP3-files te vinden zijn. In de root-directory staat voor elke Audio-CD een WinAmp-playlist. Voor diegene die alle muziek non-stop willen beluisteren staat er ook een complete WinAmp-playlist (all.m3u) op, die alle MP3's afspeelt. Erg makkelijk dus!

Deel 2
De makers hebben de CDR goed weten te vullen. Inclusief de MIDI-files en WinAmp 2.24 bevat deze CDR 648 MB aan data. Een overzichtje van de Audio-CD's die omgezet zijn naar MP3-files:

Falcom

- Falcom Vocal Collection
- Wanderers from Ys Perfect Collection
- YS II Perfect Collection

- YS II Renewal
- YS IV (PC-Engine)

Konami
- Dracula Battle I Perfect Collection
- Dracula Battle II Perfect Collection
- Dracula Remixes
- Gradius III

Micro Cabin
- Final Fantasy I & II
- Illusion City

Telenet
- XZR II

In totaal staan er 272 MP3-files op deze CDR met een totale speelduur van ruim 16 uur. Je begrijpt natuurlijk wel dat het beluisteren van alle nummers op deze CDR even gaat duren.

Deel 3

Deel 3 doet zeker niet onder voor deel 2. Inclusief de software en de MIDI-files bevat deze CDR 635 MB aan data. Een overzichtje van de Audio-CD's die omgezet zijn naar MP3-files:

Falcom
- Falcom Special Box '91
- Sorcerian Perfect Collection III
- YS Dramatic Concert
- YS I & II (PC-Engine)
- YS III (PC-Engine)
- YS Provincialism

Konami
- Dracula MIDI Collection
- Dracula X
- Gradius
- Metal Gear I & II

Micro Cabin
- Fray (PC-Engine)
- Xak I & II (PC-Engine)

In totaal staan er 335 MP3-files op deze CDR met een totale speelduur van ruim 18 uur.

Conclusie

De MP3's zijn van uitstekende kwaliteit. Van de muziek op deze CDR's moet je houden (of leren houden!). Smaken verschillen en ik kan me dan ook voorstellen dat een voorkeur naar één van beide CDR's zal uitgaan. Mijn voorkeur ligt bij deel 3, de muziek daarop spreekt me wat meer aan. Het doet me deugt dat mijn opmerking over het ontbreken van software voor het afspelen van MP3's bij de bespreking van deel 1 gevolgen heeft gehad voor deel 2 en 3. Men heeft software voor het afspelen op de CDR's gezet.



De prijs van de CDR's bedraagt ook dit keer weer ƒ17,50 per stuk. Wie de CDR's per post wil ontvangen betaald ƒ20,- in verband met de verzendkosten. Bestellen kan door het juiste bedrag over te maken op Rabobank: 3136.34.874 ten name van R. van der Zon te Deventer. Neem voordat je geld gaat overmaken contact op.

Remco van den Zon
Papenstraat 1
7411 NA Deventer
(0570) 612229

msxmp3@hotmail.com
www.msxmp3.homepages.com

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)		20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Pure	Muziekdisk(s)	(OPL4)	10,--
Pure	Audio-CD		10,--
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
Eurolink 2	Diskmagazine		PD
Eurolink 3	Diskmagazine		PD
Eurolink 4	Diskmagazine		PD
King's Valley II velden	Add On		5,--
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Pixess	Spel		15,--
Fighter's Ragnarök	Spel		15,--
F-Nano 2	Spel	(Turbo-R)	20,--
Hamiman	Spel, textadventure		20,--
AmateurisM	Japanse Picturedisk		5,--
Notos CG Collection	Japanse Picturedisk		5,--
"Extra"	Japanse Picturedisk		5,--

NV, het diskmagazine van Syntax

NV 10/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 11/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 12/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 01/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 02/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 03/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 04/99	Diskmagazine	(5 disks)	10,-
NV 05/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 06/99	**Diskmagazine**	**(3 disks)**	**10,-**
NV 07/99	**Diskmagazine**	**(3 disks)**	**10,-**

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,--

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,--
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,--

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,--
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,--

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijst!

2 Hnostar Magazines	*f*16,-	3 Hnostar Magazines	*f*24,-
4 Hnostar Magazines	*f*30,-	5 Hnostar Magazines	*f*35,-
6 Hnostar Magazines	*f*40,-	7 Hnostar Magazines	*f*45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA100	V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 152 pagina's	25,-
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,-
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,-
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,-
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,-
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,-
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,-
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,-
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,-
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,-
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,-
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,-
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij *f*5,- in rekening, voor rembours bestellingen *f*20,-. Bestellingen kunnen worden gedaan bij:

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592

MSX MP3 Collections

MSX MP3 Collection 2



Op elke MSX MP3 Collection
staat ruim 600 Mb aan
MSX(-related) MP3-tjes.
Dat is meer dan 11 uur
per cd.

Op deze cd's kun je de muziek uit onder andere de volgende spellen terugvinden:

Aleste
Castlevania
Fray
Gradius
Metal Gear
(SD) Snatcher
Sorcerian
Xak
Ys
en nog veel meer...

MSX MP3 Collection 3



Een MSX MP3 Collection kost ƒ17,50* per stuk.
Op de beurs van Bussum '99 zullen de
delen 1, 2 & 3 worden aangeboden.

Wil je meer informatie?

Kijk eens op:
www.msxmp3.homepage.com

Of e-mail:
msxmp3@hotmail.com

* ƒ17,50 is een beursprijs. Voor verzending wordt ƒ2,50 extra gerekend.